

GAMER: JUGANDO EN SERIO
ANEXO 1: DESCRIPCIÓN DETALLADA DEL PROYECTO

Tabla de Contenido

A. INTRODUCCIÓN	2
B. FICHA DEL PROYECTO	4
1. CONTENIDO AUDIOVISUAL.....	4
2. MÚSICA Y AUDIOS.....	5
3. LIBRO DE PRODUCCIÓN.....	5
4. PLAZO DE EJECUCIÓN.....	5
5. GÉNERO	6
6. FORMATO	6
7. PÚBLICO OBJETIVO.....	6
8. AUDIENCIA.....	6
9. TÍTULO	6
10. JUSTIFICACIÓN.....	6
11. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	7
12. ENFOQUE	8
13. PERFIL DE LOS PROTAGONISTAS.....	8
14. PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL EN MEDIO DE LA EMERGENCIA SANITARIA.....	9
15. CONSIDERACIONES QUE DEBEN TENER EN CUENTA PARA LA CREACIÓN DEL PROYECTO.....	9
<i>a. Conceptuales y/o narrativas.....</i>	<i>9</i>
<i>b. De producción</i>	<i>11</i>
16. EQUIPO DE TRABAJO QUE DEBE SER ACREDITADO POR EL ADJUDICATARIO DEL PROCESO	12
17. RECURSO TÉCNICO MÍNIMO REQUERIDO OFERTADO POR EL PROPONENTE.....	16
18. DOCUMENTOS PARA ACREDITAR LA EXPERIENCIA LABORAL Y FORMACIÓN ACADÉMICA.....	16
<i>a. Acreditar formación académica.....</i>	<i>16</i>
<i>b. Acreditar experiencia.....</i>	<i>16</i>

A. INTRODUCCIÓN

Canal Trece es el canal público juvenil de Amazonas, Arauca, Bogotá, Boyacá Cundinamarca, Casanare, Caquetá, Guainía, Guaviare, Huila, Meta, Putumayo, Tolima y Vichada. El canal crea, produce y difunde contenidos en televisión y plataformas digitales con el fin de impulsar la expresión y la participación de los jóvenes de la región y construir una ciudadanía crítica que represente sus realidades particulares. Como medio de comunicación público, Canal Trece asume el compromiso de elaborar un conjunto equilibrado de contenidos que respondan a varios géneros audiovisuales, para atender necesidades democráticas, sociales y culturales de los ciudadanos, garantizando su libre acceso a la información, la cultura, la educación y el entretenimiento de calidad.

Desde nuestros contenidos, buscamos ofrecer una amplia gama de posibilidades, que incluyen perspectivas de diversidad cultural, geográfica, étnica y lingüística, así como de biodiversidad y diversidad de género. También pretendemos exponer puntos de vista plurales y contribuir a la comprensión de lo diferente como una riqueza y una oportunidad. Nuestros contenidos representan todo esto con una mirada veraz y ecuánime, no exotista ni centralista, por medio de distintas pantallas y con un gran concepto de marca.

Canal Trece es un canal público regional para el cual la expresión y la participación de la audiencia joven son una prioridad. Disponemos de una ventana de contenidos transmediales, en la que se identifican, dialogan y participan los jóvenes, y con la cual se promueve una mirada crítica e incluyente de la ciudadanía. Para el presente proyecto es importante preguntarse sobre las prácticas culturales contemporáneas que nos plantea la tecnología y su alcance territorial y poblacional. ¿Qué contrastes y similitudes pueden darse entre jóvenes urbanos y rurales que jueguen de manera profesional videojuegos? ¿Cuáles son las situaciones, malentendidos y confusiones que se dan entre generaciones cuando de tecnología se trata?

El presente proyecto es una serie de ficción sobre el universo de los videojuegos, los jugadores y las relaciones intergeneracionales que se tejen al respecto. Consideramos que la idea de representar un personaje que juegue de manera profesional videojuegos, con sus conflictos y aprendizajes, tiene un alto potencial para generar contenidos de calidad, en el que la audiencia puede encontrar un horizonte para divertirse y reflexionar sobre lo que somos como sociedad en este enorme mosaico de culturas, lenguas y costumbres que es nuestro territorio.

Asistimos a un momento de la historia en el que las nuevas generaciones reescriben las diferencias entre las prácticas laborales y las de ocio. El uso de los ordenadores y los celulares se ha popularizado

y con esto, se han instalado en la vida de los ciudadanos y las ciudadanas maneras nuevas y diferentes de recreación, de ocio, y así mismo, de nuevos campos laborales de profesionalización del juego. Quizás en algún momento jugar videojuegos se consideró una perdedera de tiempo, pero ahora se trata como un deporte que implica grandes ingresos para quien logra ascender como profesional en este universo.

Este proyecto busca abordar en clave de comedia las historias y anécdotas de jóvenes jugadores de videojuegos en la región trece. Buscamos un contenido televisivo que contribuya a construir mejores y más asertivas maneras de comunicarnos entre generaciones, que promueva la sana competencia y que fomente el juego como un primer escenario en el que la audiencia pueda entender el sentido de las reglas, los pactos y la diversión.

Con el fin de dar cumplimiento a la Resolución 018 del 21 de enero de 2022, TEVEANDINA. LTDA tiene la necesidad de contratar un (1) proponente singular y/o plural, bajo la modalidad de concurso público, que realice el desarrollo, preproducción, producción y posproducción del proyecto audiovisual Gamer: Jugando en serio o como llegue a denominarse. De acuerdo con lo anterior, la Entidad busca realizar un (1) proyecto audiovisual, el cual se describe en detalle a continuación:

Nombre: Gamer, Jugando en serio (o como llegue a denominarse).

Género: Ficción.

Formato: Comedia de situación. (*Sitcom*)

Audiencia: Familiar

Es una serie de ficción de género comedia en formato sitcom de 11 capítulos de 27 minutos de duración cada uno. Esperamos que este proyecto audiovisual responda a unas dinámicas de producción que garanticen la ejecución del presente contrato en un tiempo NO MAYOR a 21 semanas, para cumplir con esa meta, se hace indispensable que el oferente establezca la presentación de su oferta dentro de los parámetros narrativos, estéticos y operativos de producción requeridos por TEVEANDINA LTDA, y los cuales se describen a continuación:

- Garantizar que el proyecto audiovisual juegue con las reglas establecidas para el formato sitcom respetando los lineamientos consignados en el **ANEXO 1: DESCRIPCIÓN DETALLADA DEL PROYECTO.**
- Garantizar la calidad técnica del proyecto audiovisual mediante la captura óptima de audio y de video, así como también, los procesos de finalización. Todo en concordancia con los

parámetros requeridos para la emisión en los canales de TEVEANDINA LTDA, estipulados en el **ANEXO 2: FICHA DE CONDICIONES TÉCNICAS Y ENTREGABLES**.

- Emular el esquema de producción propio del formato sitcom, es decir, se deben contemplar la grabación en interiores con un porcentaje mínimo de exteriores dentro de los que se incluyen planos de ubicación, asimismo, la utilización de uno (1) o dos (2) decorados, dividido en varios sets.
- Diseñar el emplazamiento de tres y/o cuatro cámaras, donde estas se sitúen de tal manera que la distancia al sujeto de acción principal se mantenga constante y el ángulo formado entre el eje de cámara y el eje de acción es similar, es decir, "*Criss cross*".
- Producir con los recursos técnicos mínimos requeridos por la Entidad, los cuales obedecen a ordenar el uso de una móvil de televisión HD o puesto fijo, que garanticen un centro de producción con switcher para el punch de las imágenes capturadas, las cuales continuarán el proceso de finalización en sala de posproducción, en ningún caso, se espera una grabación a cámara.

A continuación, presentamos una descripción detallada del proyecto y las bases de la convocatoria.

B. FICHA DEL PROYECTO

A continuación, se enlistan los entregables que debe presentar el adjudicatario del proceso a TEVEANDINA LTDA CANAL TRECE. Todo el material relacionado debe venir en las condiciones técnicas previstas en el anexo 2, "*Ficha de condiciones técnicas y entregables*", y guardado en dos (2) discos duros.

1. Contenido audiovisual

- Once (11) capítulos para TV (máster) de veintisiete (27) min cada uno
- Un (1) capítulo subtulado al inglés para TV (Máster) de 27 min
- Capítulos con *closed caption*
- Carpetas de pista internacional por capítulo
- Cabezote de la serie y el paquete gráfico general (logo de la serie, mosca, fuentes tipográficas para créditos)
- Un (1) tráiler por capítulo de máximo un (1) minuto de duración
- Un (1) *teaser* de toda la serie con una duración de 30 segundos
- Un (1) *teaser* de toda la serie con una duración de 30 segundos subtulado al inglés
- Diseño de afiche promocional en digital tamaño pliego para impresión
- Galería fotográfica

2. Música y audios

- *Tracks* de audios usados en la serie en extensión .WAV.
- Documento relación del uso de *tracks* de audio y/o obras protegidas (*cue sheet*).
- Carpeta de derechos de audio donde se relacionen las licencias de uso y los documentos de paz y salvo con la Asociación Colombiana de Editoras de Música (ACODEM).

3. Libro de producción

Debe contener los siguientes elementos:

- Ficha técnica del proyecto
- Ficha técnica del proyecto en inglés
- Formulación del proyecto
- Ficha de investigación general
- Ficha de investigación por capítulo
- Escaletas por capítulo
- Guion por capítulo
- Modelo de producción (cronograma, presupuesto, organigrama y equipos técnicos)
- Propuesta de *casting*
- Propuesta de sonido
- Propuesta de fotografía y arte
- Perfiles de base del equipo
- Bases de datos del equipo
- Relación de derechos por capítulo (autorizaciones de entrevistados [*release*], personajes, imagen, música y archivos)
- Transcripciones de todos los capítulos en español
- Transcripción de un capítulo en inglés

4. Plazo de ejecución

Hasta el 20 de diciembre de 2022, contando a partir de la fecha de suscripción del acta de inicio del contrato, previa aprobación de las garantías y del cumplimiento de los requisitos de perfeccionamiento y ejecución del contrato.

La ejecución del presente contrato podrá desarrollarse en cualquier parte del territorio nacional. Sin embargo, se entenderá como domicilio contractual la ciudad de Bogotá D. C.

5. Género

Ficción/ *Sitcom*

6. Formato

Comedia de situación con capítulos autoconclusivos.

7. Público Objetivo

Adolescentes (11-17 años) y jóvenes (18-24 años)

8. Audiencia

Familiar

9. Título

Gamer, jugando en serio (título provisional)

10. Justificación

El juego tiene una gran relación con el desarrollo de diferentes capacidades intelectuales y emocionales. Ayuda a comprender la importancia de valores como el saber convivir, la empatía, la solidaridad y el compromiso. Nos brinda las primeras sensaciones de alegría, es el escenario en el que entendemos la importancia de respetar las reglas y los pactos como condición de igualdad, y nos enseña maneras de manejar la frustración.

No obstante, un juego se entiende como una actividad física o intelectual que se hace en los tiempos libres y que por supuesto no trae el pan a la mesa o paga las cuentas. Entonces, ¿cómo pasa un juego de ser solo ocio a ser un deporte?, ¿cómo se pasa de ser un jugador cualquiera a ser un jugador profesional?

Durante los años sesenta del siglo pasado, una pequeña tecnología de entretenimiento daba sus primeros pasos de forma tímida. Muy pocas personas pensaban que luego se convertiría en una gran industria de billones de dólares y que generaría una gran cantidad de empleos en todo el planeta.

Los videojuegos han evolucionado desde entonces. En la década de los ochenta, con sus reconocidos 8 bits, la guerra de consolas entre Sega y Nintendo, el paso del 2D al 3D, la gran inversión en el mercado de empresas como Sony o Microsoft, y actualmente, con la llegada de dos nuevos y definitivos aliados: el internet y los celulares.

La llamada cultura *geek* y los videojuegos han tomado protagonismo en la sociedad conforme avanza la tecnología de estos últimos. Los videojuegos se han convertido en un fenómeno de masas en el mundo del entretenimiento y que gana cada vez más popularidad. Durante los últimos años hemos sido testigos del increíble auge de los *gamers* y su comunidad. Un *gamer* no es una persona común que juega para divertirse. Es un jugador que busca dominar los juegos más complejos para romper récords, explotar todos los aspectos ocultos de los videojuegos y dominar a sus rivales para conseguir victorias. Los *gamers* forman una comunidad que crece a diario gracias al internet y a redes sociales especializadas que permiten a los jugadores transmitir en vivo y conectarse con millones de personas en diferentes partes del mundo.

11. Descripción del Proyecto

El proyecto *Gamer: jugando en serio* es una serie de ficción de género comedia de 11 capítulos de 27 minutos de duración cada uno. Esperamos que el formato juegue con las reglas establecidas para el género comedia, entre las cuales identificamos las siguientes:

- Diálogos interesantes y con una buena dosis de humor apto para todo público.
- El humor en los guiones deberá generarse sobre la tecnología, los juegos y sobre las diferencias generacionales en el contexto tecnológico. En ningún momento deberá hacerse chistes sobre las regiones, la idiosincrasia o las poblaciones.
- Un número limitado de *sets* o locaciones reales o incluso un estudio.
- Un número de personajes limitado (que no sea extenso).
- Capítulos autoconclusivos, pero con una cierta cantidad de subtramas que puedan ser desarrolladas durante gran parte de la serie.

Se espera que el proyecto "*Gamer, jugando en serio*" (o como llegue a denominarse) se enmarque en el formato *sitcom*. De acuerdo con la autora y crítica televisiva, Rosa Álvarez Berciano, en su libro *La comedia enlata* (España, 1999): "La *sitcom* es el nombre que le dan los anglosajones a la comedia de situaciones televisiva. Algunas de las características de este formato son: situaciones y pasos de comedia frecuentes, reglas fijas de guión para todos los capítulos, utilización de ambientes familiares y decorados preferentemente fijos, personajes arquetípicos y la grabación con público en directo. La *sitcom*, además, tiene ya desde sus inicios una duración estandarizada de algo más de veinte minutos. De hecho, este es uno de los formatos de televisión que no ha cambiado mucho con el tiempo, tanto su estructura narrativa como su producción son básicamente las mismas que en sus inicios".

Lo anterior quiere decir que la Entidad busca un proyecto que responda a los códigos narrativos y de producción propios del género Sitcom. De acuerdo con el libro El guión en las series televisivas de Pedro Gómez Martínez y Francisco García García (España, 2010) la sitcom se caracteriza por:

- a) "El Espacio: La mayor parte de las sitcoms, al menos en lo que sería la acepción más convencional de este término, suceden en 3 o 4 sets o complejos y 1 o 2 polivalentes. Pueden ser sets que representan un único espacio (ej: salón) o un complejo de ellos que aluden a su vez a varios espacios contiguos en la ficción (ej: salón, cocina y dormitorio de una determinada vivienda) y que también suelen estar próximos en la realidad, pues normalmente se construye haciendo factible que un personaje pueda desplazarse de un espacio a otro espacio contiguo, sin cortes durante la toma."
- b) . "Duración y estructura: Para el formato puro, de veinticinco minutos, catorce ó quince secuencias de una duración media de dos minutos (con otras que pueden durar hasta tres y cuatro en detrimento de otras que durarán apenas uno), es una cifra bastante habitual. Cada episodio lleva de una a tres tramas. Suele iniciarse con un prólogo que inicia la trama principal y que se denomina teaser. el tono siempre es de humor, pudiendo oscilar entre un humor poco realista y un humor nada realista."
- c) Comedia de situación: La sitcom siempre "se mueve en los límites de la comedia, pero permite oscilaciones entre sus múltiples variantes, desde la sátira a la parodia pasando por el vodevil, la comedia de enredo, etc. se la denomina comedia de situación porque la situación genera el estímulo sobre el resto de los elementos en los que puede pivotar el humor. La situación es una novedad en la acción que genera conflicto y desequilibrio y en la que el espectador puede prever hasta cierto punto, cuál será la reacción o el proceso interno de los personajes que la experimentan."

12. Enfoque

Desde una óptica jovial, desenfadada y contemporánea, buscamos evidenciar los conflictos intergeneracionales sobre el uso de las nuevas tecnologías, las preferencias de identidad y vocación profesional.

13. Perfil de los protagonistas

Buscamos personajes que se sientan reales, que respondan al segmento poblacional al cual estamos dirigiéndonos (adolescentes y jóvenes) y que pertenezcan a la región trece. En ningún caso deben ridiculizarse costumbres, hábitos, personas, poblaciones o acentos regionales dentro del desarrollo de los personajes. Queremos que el público/televidente se sienta identificado y valorado en su identidad y diversidad cultural.

14. Producción audiovisual en medio de la emergencia sanitaria

La realidad que está viviendo el país exige tener en cuenta la emergencia sanitaria en la producción de todos los componentes del proyecto. Por lo anterior, el proponente deberá presentar, junto con su oferta, un protocolo de producción para prevenir posibles contagios tanto en su equipo humano como en las personas del común con las que eventualmente se entre en contacto. Este protocolo debe, como mínimo, respetar las normativas vigentes incluidas en la Resolución 957 de 2020 del Ministerio de Salud y Protección Social: "por medio de la cual se adopta el protocolo general de bioseguridad para el manejo y control del riesgo del Coronavirus COVID-19, en las diferentes actividades de industrias culturales, radio, televisión y medios de comunicación detalladas en la Clasificación Internacional Industrial Uniforme-CIIU 59, 62, 90". Este documento puede consultarse completo en el siguiente link:

https://www.minsalud.gov.co/Normatividad_Nuevo/Forms/DispForm.aspx?ID=6111

15. Consideraciones que deben tener en cuenta para la creación del proyecto

a. Conceptuales y/o narrativas

- Es importante entender las reglas universales del formato *sitcom* para formular un proyecto con ese tipo de parámetros. Entendemos que el formato ha evolucionado y se ha adaptado constantemente a lo largo de los años. La casa productora podría proponer una *sitcom* donde el desarrollo pase enteramente en estudio o uno grabado en locaciones reales limitadas.
- Sin importar la opción que se elija para adaptar el formato *sitcom*, es indispensable respetar ciertos parámetros generales, como el uso limitado de locaciones y de personajes.
- El humor estará basado en la broma verbal, la broma visual (tipo *gag*) y en el humor de situación, el cual recae sobre el desarrollo de la trama, sobre el contraste de personalidades y sobre sus reacciones.
- Para Canal Trece es importante evitar la grabación en estudio con público en vivo y el uso de risas pregrabadas, características que, si bien son usuales en el género, no coinciden con la línea estética que se busca para el proyecto.
- El tiempo de duración de cada capítulo es de 27 minutos. Es necesario tener un corte a comerciales con *cliffhangers* para mantener la atención del público.
- Se espera que los capítulos, en su mayoría, sean autoconclusivos. Así los espectadores podrán entender la historia sin importar el orden en que vean los capítulos. Aun así, es indispensable generar varias tramas que se vayan desarrollando de manera clara y gradual durante la temporada y que puedan concluir en los capítulos finales de la serie
- Componentes a tener en cuenta en la estructura narrativa:

- a). Trama A – Es aquella historia cerrada del episodio, tratando con el tema de la serie.
- b). Trama B – Una trama en curso y totalmente serializada para el personaje principal que se construye a lo largo de la temporada y a menudo se enfrentará a giros y vueltas. La trama B debe responder a estas preguntas esenciales:

¿Por qué empezar la historia ahora? (*Debe haber un incidente detonador cerca del comienzo del capítulo que le sucede a nuestro personaje principal y está fuera de su control*).

¿Qué decide hacer el personaje principal? (*En respuesta al incidente detonador, el protagonista debe tomar una decisión trascendental que cambie el curso de su vida para siempre y empuje la trama de nuestra serie a la acción. Las consecuencias de esta decisión son la razón por la que la serie comienza en este momento de la vida del personaje, para que podamos ver el resultado*).

- c). Trama C – Una historia cerrada que sigue a un personaje secundario. Este *plot* no debe implicar las tramas A o B y debe ser completamente separada. Esto permitirá en términos de producción, plantear un modelo a doble unidad de ser necesario.
- d). Tema – Un tema singular debe conectar las tres tramas resaltando aspectos en común entre ellas y derivando en una "*gran pregunta*". Cada una de las tramas no necesita adoptar una postura clara sobre el tema o responder a la "*gran pregunta*"; pero se pueden utilizar para proporcionar diferentes perspectivas sobre el tema.
- e). La mayoría de sitcoms tienen un teaser o cold open al principio del capítulo independiente de la trama aunque en la actualidad sirven para avanzar alguna de las tramas secundarias o principales del capítulo.
- f). El Final – entre otros componentes a tener en cuenta, el capítulo debe incluir una sorpresa, giro o *cliffhanger* que la audiencia no ve venir para que se vean obligados a ver el siguiente capítulo. Así mismo está situado el tag, el cuál es una corta escena que se presenta como chiste final.
- En la serie para televisión se recomienda tener una estructura narrativa estándar, que a su vez responda al desarrollo de unos bloques conceptuales según el marco temático propuesto.
- Para Canal Trece es sumamente valioso la vinculación de un guionista argumentista, un guionista escaletista y un guionista dialoguista con experiencia en la creación de historias y diálogos cómicos. Además, que pueda adentrarse de forma profunda, por medio de la investigación, en la comunidad *gamer* de la región trece para entender su cultura.
- En las producciones de Canal Trece se valoran las conexiones orgánicas y coherentes entre la región, la ciudad y el mundo. Se trata de comunicar a la audiencia que fenómenos aparentemente locales son expresión de realidades globales, y que muchas veces las problemáticas macro producen efectos en la región. Esto, sumado a la posibilidad de

identificarse con los protagonistas de las historias, es una apuesta por la construcción de historias universales.

- Se valora que la casa productora proponente presente una propuesta creativa y estética que involucre elementos visuales y sonoros propios del universo de los videojuegos. Para Canal Trece, en pro del buen desarrollo de la serie, es importante entender cómo se imaginan los realizadores el uso de diferentes recursos sonoros, gráficos o animados, para incorporar el universo estético de los videojuegos en el proyecto audiovisual.

b. De producción

- El diseño de producción debe contemplar un tiempo de ejecución NO MAYOR a 21 semanas o hasta el 20 de diciembre de 2022. En este lapso se deben optimizar los recursos (económicos y de tiempo) en función del cumplimiento de los objetivos del proyecto.
- La serie completa debe ser entregada 15 días hábiles antes de la fecha estipulada de finalización del contrato; a partir de ese momento comenzará la etapa de revisión final de entregables.
- El Canal designará una mesa delegada conformada por supervisor y apoyos a la supervisión, quienes adelantarán el seguimiento al proyecto en sus diferentes procesos de preproducción, producción y posproducción, y revisarán las entregas (parciales y final) de los materiales audiovisuales y de la documentación correspondiente.
- En el flujo de trabajo y el cronograma es indispensable considerar tiempos para juntas creativas y de producción con la mesa delegada del Canal, así como tiempos para realizar los ajustes producto de estas reuniones y las revisiones de las diferentes entregas de materiales audiovisuales.
- Es fundamental que el equipo de trabajo propuesto por la casa productora cumpla con el perfil solicitado por el Canal en los casos determinados. TEVEANDINA LTDA tiene la potestad de aprobarlo y/o solicitar un cambio de perfil de ser necesario.
- Se hace indispensable que la casa productora diseñe un esquema de producción coherente con las características del formato, es decir:
 - a) Emular el esquema de producción propio del formato sitcom, es decir, se deben contemplar la grabación en interiores con un porcentaje mínimo de exteriores dentro de los que se incluyen planos de ubicación, asimismo, la utilización de uno (1) o dos (2) decorados, dividido en varios sets.
 - b) Diseñar el emplazamiento de tres y/o cuatro cámaras, donde estas se sitúen de tal manera que la distancia al sujeto de acción principal se mantenga constante y el ángulo formado entre el eje de cámara y el eje de acción es similar, es decir, "*Criss cross*".

- c) Producir con los recursos técnicos mínimos requeridos por la Entidad, los cuales obedecen a ordenar el uso de una móvil de televisión HD o puesto fijo, que garanticen un centro de producción con switcher para el punch de las imágenes capturadas, las cuales continuarán el proceso de finalización en sala de posproducción, en ningún caso, se espera una grabación a cámara.
- Es necesario contemplar el valor de adquisición de material de archivo de ser necesario. Así mismo, se deben tener en cuenta los derechos fonográficos y de sincronización de la música comercial utilizada en el proyecto, tanto para TV como para digital, recaudada por ACODEM, y demás derechos que puedan aplicar. En todos los casos, el productor o casa productora deberá entregar a Canal Trece el formato de modelo de autorización o *release* oficial del Canal con derechos de emisión y publicación para todas sus plataformas y usos en Colombia y el exterior, así como para los medios públicos del país.
 - El presupuesto debe contar con licencias, derechos de imagen y propiedad intelectual para su transmisión en el Canal, en su plataforma digital y en redes sociales de manera ilimitada, universal y a perpetuidad.
 - En ningún caso se aceptarán propuestas que no tengan contemplados todos estos parámetros en su diseño de producción.
 - La elección del *casting* principal de la serie debe estar sujeta a verificación y aprobación del comité de programación y de contenidos de la parrilla y medios digitales TEVEANDINA LTDA CANAL TRECE.

16. Equipo de trabajo que debe ser acreditado por el adjudicatario del proceso

Para la ejecución del contrato, se requiere un personal mínimo (relacionado a continuación). El proponente deberá manifestar en el **FORMATO 2 -PERSONAL MÍNIMO REQUERIDO**, que cuenta con el personal mínimo solicitado por la entidad para la ejecución del contrato.

- **Director general:** Profesional y/o tecnólogo en diseño, cine y televisión, medios audiovisuales, publicidad o carreras afines con conocimientos en diseño, desarrollo y dirección de proyectos, con mínimo 5 años de experiencia certificable anteriores a la fecha de cierre del proceso de selección y posteriores a la fecha de graduación, en proyectos audiovisuales como director de series de ficción y/o proyectos transmedia de ficción. La **casa productora adjudicataria** deberá presentar a Canal Trece una propuesta para el cargo, adjuntando la hoja de vida y las certificaciones que demuestren la experiencia solicitada. Debe adjuntar *ree*/actualizado.

- **Productor general:** Profesional y/o tecnólogo en diseño, cine y televisión, medios audiovisuales, publicidad o carreras afines con conocimientos en desarrollo, preproducción, producción y posproducción de proyectos audiovisuales, con mínimo 5 años de experiencia certificable anteriores a la fecha de cierre del proceso de selección y posteriores a la fecha de graduación, en proyectos audiovisuales como productor de series de ficción y/o proyectos transmedia de ficción. La **casa productora adjudicataria** deberá presentar a Canal Trece una propuesta para el cargo, adjuntando la hoja de vida y las certificaciones que demuestren la experiencia solicitada. Debe adjuntar *ree*/actualizado.
- **Guionista argumentista:** Profesional y/o tecnólogo en diseño, cine y televisión, medios audiovisuales, publicidad o carreras afines, con mínimo 5 años de experiencia en diseño y escritura de proyectos audiovisuales, jefatura o coordinación de equipos creativos, que sea capaz de garantizar la coherencia conceptual, el diseño del mapa temático, desarrollo de personajes, la construcción de estructuras narrativas claras, sólidas y efectivas en los proyectos a su cargo, con experiencia como guionista en el género de la comedia. Debe acreditar experiencia de trabajo en proyectos de series de ficción y/o proyectos transmedia de ficción. La **casa productora adjudicataria** deberá presentar a Canal Trece una propuesta para el cargo, adjuntando la hoja de vida y las certificaciones que demuestren la experiencia solicitada dentro de los últimos cinco 5 años anteriores a la fecha de cierre del proceso de selección y posteriores a la fecha de graduación.
- **Guionista escaletista:** Profesional y/o tecnólogo en diseño, cine y televisión, medios audiovisuales, publicidad o carreras afines, con mínimo 5 años de experiencia, certificable anteriores a la fecha de cierre del proceso de selección, en diseño y escritura de proyectos audiovisuales, con experiencia en la escritura de guion en el género de la comedia. Debe acreditar experiencia de trabajo en proyectos de series de ficción y/o proyectos transmedia de ficción. La **casa productora adjudicataria** deberá presentar a Canal Trece una propuesta para el cargo, adjuntando la hoja de vida y las certificaciones que demuestren la experiencia solicitada dentro de los últimos cinco 5 años anteriores a la fecha de cierre del proceso de selección y posteriores a la fecha de graduación.
- **Guionista dialoguista:** Profesional y/o tecnólogo en diseño, cine y televisión, medios audiovisuales, publicidad o carreras afines, con mínimo 5 años de experiencia, certificable anteriores a la fecha de cierre del proceso de selección, en diseño y escritura de proyectos audiovisuales, con experiencia en la escritura de guion con enfoque en la creación de diálogos en el género de la comedia. Debe acreditar experiencia de trabajo en proyectos de series de

ficción y/o proyectos transmedia de ficción. La **casa productora adjudicataria** deberá presentar a Canal Trece una propuesta para el cargo, adjuntando la hoja de vida y las certificaciones que demuestren la experiencia solicitada dentro de los últimos cinco 5 años anteriores a la fecha de cierre del proceso de selección y posteriores a la fecha de graduación.

- **Director de fotografía:** Profesional y/o tecnólogo en cine y televisión, medios audiovisuales, publicidad, carreras afines y/o estudios especializados en dirección de fotografía, con mínimo 5 años de experiencia en proyectos audiovisuales para televisión y/o pantallas digitales. Debe adjuntar *reel* actualizado. La **casa productora adjudicataria** deberá presentar a Canal Trece una propuesta para el cargo, adjuntando la hoja de vida y las certificaciones de proyectos audiovisuales de ficción desarrollados dentro de los últimos 5 años anteriores a la fecha de cierre del proceso de selección y posteriores a la fecha de graduación.
- **Director de arte:** Profesional y/o tecnólogo en cine y televisión, medios audiovisuales, publicidad, carreras afines y/o estudios especializados en dirección de arte, con mínimo 5 años de experiencia en proyectos audiovisuales para televisión y/o pantallas digitales. Debe adjuntar *reel* actualizado. La **casa productora adjudicataria** deberá presentar a Canal Trece una propuesta para el cargo, adjuntando la hoja de vida y las certificaciones de proyectos audiovisuales de ficción desarrollados dentro de los últimos 5 años anteriores a la fecha de cierre del proceso de selección y posteriores a la fecha de graduación.
- **Jefe de posproducción-editor:** Profesional y/o tecnólogo en diseño, cine y televisión, medios audiovisuales, publicidad o carreras afines con conocimientos en edición y/o finalización de proyectos audiovisuales, con mínimo 3 años de experiencia certificable anteriores a la fecha de cierre del proceso de selección y posteriores a la fecha de graduación, en proyectos audiovisuales como jefe de posproducción-editor de proyectos de ficción y/o proyectos transmedia de ficción. La **casa productora adjudicataria** deberá presentar a Canal Trece una propuesta para el cargo, adjuntando la hoja de vida y las certificaciones que demuestren la experiencia solicitada dentro de los últimos 3 años anteriores a la fecha de cierre del proceso de selección y posteriores a la fecha de graduación. Debe adjuntar *reel* actualizado.

Nota 1: Ninguna de las personas que se presenten como parte del equipo de trabajo podrá desarrollar de manera simultánea dos o más roles.

Nota 2: Para aquellos casos en los que aplique la tarjeta profesional, esta deberá ser aportada y la experiencia se contará a partir de la fecha de expedición de esta.

Nota 3: De acuerdo con el Ministerio de las TIC (MinTIC), en el documento Condiciones y lineamientos para la presentación y financiación de proyectos de contenidos, se considera formato de ficción:

"Aquel en el cual la narración se hace a través de relatos inventados, o adaptados de obras literarias, o basados en casos de la vida real, con puesta en escena, animación digital o técnica mixta con actores y elementos visuales digitales integrados en la narración, con una estructura narrativa en cada uno de sus episodios, a través de una trama central y otras secundarias que alimenten la historia central. Pueden desarrollarse en cualquier formato o combinación de ellos (comedia, drama, acción, terror, suspenso, aventura, etc.)".

Nota 4: De acuerdo con la autora y crítica televisiva, Rosa Álvarez Berciano, en su libro La comedia enlatada (España, 1999):

"La sitcom es el nombre que le dan los anglosajones a la comedia de situaciones televisiva. Algunas de las características de este formato son: situaciones y pasos de comedia frecuentes, reglas fijas de guión para todos los capítulos, utilización de ambientes familiares y decorados preferentemente fijos, personajes arquetípicos y la grabación con público en directo. La sitcom, además, tiene ya desde sus inicios una duración estandarizada de algo más de veinte minutos. De hecho, este es uno de los formatos de televisión que no ha cambiado mucho con el tiempo, tanto su estructura narrativa como su producción son básicamente las mismas que en sus inicios".

Nota 5: TEVEANDINA LTDA tiene la potestad de aprobar y/o solicitar un cambio de perfil de ser necesario. El adjudicatario deberá presentar a la supervisión designada los documentos relacionados en el numeral 20, "Documentos para acreditar la experiencia laboral y formación académica", en forma previa al inicio de ejecución del contrato, para que la supervisión valide el cumplimiento de las calidades del equipo de trabajo mínimo requerido.

Nota 6: La entidad se reserva el derecho de solicitar cualquier aclaración que considere necesaria, con el fin de verificar el cumplimiento de los requisitos de formación y experiencia solicitados para cada uno de los perfiles.

17. Recurso técnico mínimo requerido ofertado por el proponente

se requiere que el **PROPONENTE** manifieste por medio del **FORMATO 3 – RECURSO TÉCNICO MÍNIMO REQUERIDO** que garantice los recursos técnicos mínimos solicitados por la Entidad para la ejecución del contrato.

Ahora bien, el proponente que resulte **ADJUDICATARIO DEL PROCESO** posterior a la firma del contrato deberá garantizar a la supervisión designada que los recursos técnicos mínimos ofertados, harán parte integral de la ejecución contractual, con miras a hacer eficiente los recursos en cada una de las etapas de producción, de acuerdo con la propuesta presentada.

RECURSO TÉCNICO MÍNIMO OFERTADO
A). Móvil HD o puesto fijo con 3 a 4 cadenas de cámaras, switcher, consola de sonido, microfonería, iluminación, grúa o porta-jib, dolly y equipamiento de postproducción para finalización.

18. Documentos para acreditar la experiencia laboral y formación académica

Para acreditar la formación académica y la experiencia del equipo mínimo de trabajo, deberán anexarse las certificaciones y documentos que cumplan las siguientes condiciones:

a. Acreditar formación académica

- Hoja de vida.
- Copia de la cédula de ciudadanía
- Copia del acta de grado y/o diploma de grado profesional, técnico o tecnólogo
- Copia del acta de grado o diploma de posgrado, según corresponda.
- Copia de la tarjeta o matrícula profesional vigente y antecedentes (en caso de que la ley exija este requisito para ejercer la profesión)
- Copia del documento de convalidación de los títulos obtenidos en el exterior, de conformidad con las disposiciones legales vigentes sobre la materia, según corresponda.

b. Acreditar experiencia

Las certificaciones y/o actas de finalización deberán ser expedidas por la empresa a quien se prestó el servicio y estas deben contener como mínimo la siguiente información:

- Nombre o razón social del empleador o contratante
- Nombre o razón social del empleado o contratista
- Objeto del Contrato y/o funciones u obligaciones desempeñadas

- Fecha de iniciación y de terminación del contrato o plazo del contrato (día/ mes / año)
- Firma e identificación (nombre) de la persona que suscribe la certificación, quien debe estar debidamente facultada para expedir la certificación.

Para demostrar el cumplimiento de este requisito, además de la certificación, el proponente podrá adjuntar el contrato o acta de liquidación o documento que permita verificar las funciones y/o obligaciones desempeñadas, en caso de que los datos solicitados anteriormente no se encuentren completos en la certificación de experiencia, lo que permitirá extraer la información requerida en el presente literal.

Nota 1: Para efecto de contabilizar los años de experiencia general, **NO** se aceptan **traslapos**.

Nota 2: El personal que se vincule para la ejecución del contrato dependerá administrativamente del contratista y no tendrá vínculo laboral con TEVEANDINA LTDA. La entidad se reserva el derecho de solicitar el cambio de cualquier integrante del personal mínimo, en los siguientes eventos:

- Por autorización o solicitud de TEVEANDINA LTDA, y por intermedio del supervisor del contrato designado por dicha entidad, cuando advierta que el desarrollo de sus actividades no es satisfactorio, o sus actuaciones atentan contra la buena relación con el contratante causan algún impacto negativo a la Entidad.
- Por fuerza mayor o caso fortuito debidamente comprobados.
- En el evento de enfermedad o vacaciones será remplazado solo por el tiempo necesario.

En caso de requerirse remplazo del recurso humano, se deberá contar con la aprobación por escrito del supervisor del contrato asignado por parte de TEVEANDINA LTDA.

Los integrantes del equipo de trabajo podrán ser modificados a solicitud del contratista, siempre que cumplan con el mismo perfil exigido y ofrecido en su propuesta, previa aprobación del supervisor del contrato, y en casos de fuerza mayor o caso fortuito debidamente comprobados.